

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств города Югорска»

**Программа летнего лагеря
«Северная мозаика».**

**художественно-этнического направления
с дневным пребыванием детей
(6 – 17 лет)**



**Югорск
2018 г.**

Информационная карта

1.	Полное название	Программа летнего лагеря «Северная мозаика» художественно-этнического направления.
2.	Автор программы	Тарасова Наталья Юрьевна, преподаватель 1 квалификационной категории муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская школа искусств города Югорска»
3.	Соавтор программы	Иванова Галина Николаевна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская школа искусств города Югорска»
4.	Руководитель программы	Драгунова Галина Ивановна, директор муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская школа искусств города Югорска»
5.	Территория	ХМАО-Югра, город Югорск
6.	Юридический адрес	628260, Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-мансийский автономный округ Югра, город Югорск, улица 40 лет Победы, дом 12
	Фактический адрес	628263, Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-мансийский автономный округ Югра, город Югорск, улица Никольская, дом 7 «А»
7.	Телефон	(34675) 7-67-28 (тел.,факс), 7-67-29
8.	Цель программы	Создание условий для активного физического, интеллектуального и эмоционально насыщенного отдыха, через организацию мероприятий по оздоровлению детей, развитию их творческих способностей на основе формирования этнического самосознания и развития их этнокультурного потенциала.
9.	Сроки реализации	1 смена 2 смена
10.	Место проведения	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детская школа искусств города Югорска»

11	Аннотация к программе	<p><u>Краткое содержание программы:</u> Данная программа рассчитана на работу с детьми 6 - 17 лет.</p> <p>Содержание программы носит практический характер, соответствует современным требованиям организации отдыха детей и подростков.</p> <p>При этом реализуются следующие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Содействовать физическому, психическому, интеллектуальному, нравственному и духовному развитию детей. • Удовлетворить потребности детей в общении, игровой, спортивной, творческой, познавательной и других видах деятельности. • Создать условия для раскрытия и развития творческих способностей каждого ребёнка. • Раскрыть у детей навыки культурного поведения, общения и толерантности, повышение историко-культурного уровня, общекультурных ценностей и социальных навыков способствующих их успешности в социуме. • Воспитать в участниках программы эстетическое восприятие действительности, приобщить к культуре народов Севера через знакомство в изобразительной, музыкальной, декоративно-творческой деятельности. • Формировать всесторонне образованных членов общества, способных понимать и принимать особенности культуры обских угров в большой семье народов России. • Стимулировать познавательную деятельность детей. • Способствовать духовному обогащению и познанию окружающего мира. • Выработать ценностные ориентации на основе положительного опыта, культуры, традиций и быта коренных жителей Севера. <p><u>Программа соответствует специфике дополнительного образования детей, и способствует:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - стимулированию познавательных процессов; - развитию коммуникативных навыков; - созданию социокультурной среды общения; - развитию творческих способностей личности; - творческому использованию жизненного опыта детей. <p>Программа является художественно-этнической, но в тоже время включающая в себя ряд комплексных задач,</p>
----	-----------------------	---

		<p>вариативной, что является залогом успешной адаптации ее и в других образовательных или профильных учреждениях.</p> <p>Методическое обеспечение программы достаточно полно представляет педагогические, психологические и организационные условия, необходимые для получения воспитательно-развивающего результата.</p> <p><u>История осуществления программы:</u> реализуется с 2015 года.</p> <p><u>Общее количество участников программы:</u> 165 человек.</p> <p><u>География участников программы:</u> дети и подростки города Югорска.</p> <p><u>Условия участия в программе:</u> по заявлению родителей (законных представителей).</p>
--	--	---

Обоснование программы

Лето – это самое любимое, самое яркое по эмоциональной окраске время года практически у любого человека, а особенно у детей – это время долгожданных летних каникул. Летних каникул все ждут с особым трепетом, дети ждут солнца, возможности не делать уроки, долгих прогулок и еще чего-то особенного, захватывающего, что, конечно, может произойти только летом.

Город Югорск расположен на территории, которая некогда считалась местом пребывания хантов и манси. Сегодня это молодой, многонациональный город с развитой инфраструктурой, в котором проживает 189 жителей коренной национальности, из них 62 ребенка в возрасте до 18 лет. Здесь нет поселений, для которых характерен традиционный уклад. В этом году для детей и подростков нашего города есть уникальная возможность почувствовать свою сопричастность к истории народов Севера, города, региона, страны. Старшее поколение, знающее традиционную культуру и обычаи, могут передать их детям и пробудить интерес к культурному населению хантов и манси.

На базе летнего лагеря художественно-этнического направления с дневным пребыванием детей (6-17 лет) МБУ ДО «Детская школа искусств» и Югорской городской общественной организацией «Спасение Югры» в рамках программы «Северная мозаика» продумана совместная работа с детьми в летний период с организацией для них мини-музея – «Мансийская изба», с экспозицией предметов быта, охоты и рыбалки, национальной одеждой, а так же проведение мастер-классов по декоративно-прикладному творчеству.

Одной из особых задач, решаемых мини-музеем, является развитие у ребёнка эмпатии – способности к сопереживанию, как глубоко нравственной черте человека, в том числе через “проживание” ребёнком различных

жизненных ситуаций, исполнение им социальных, профессиональных “ролей”, “вживание” в образы других и выработку правильного отношения к себе, через сопоставление себя “другим”, в том числе с теми, кто жил до нас, через сравнение и постижение их взглядов.

В процессе знакомства с народной культурой у детей начинается формирование национальных чувств, идет формирование уважительного отношения к традициям и истории других народов.

Программа летнего лагеря «Северная мозаика» рассчитан на детей, имеющих не большое представление о жизни коренных народов, но желающих узнать о традиционной культуре других народов, что значительно облегчает взаимопонимание между детьми разных национальностей, снимает ряд проблем. От общих знаний рождается более глубокий интерес к частностям в культуре. Познавая все тонкости жизни коренных народов, детям дается возможность прикоснуться к природному материалу, оригинальной технологии хантов и манси, более близко познакомиться с фольклором.

Особенностью программы летнего лагеря «Северная мозаика» является продуманная организация воспитывающей среды, содержание и формы взаимодействия детей и взрослых – верный путь формирования человека высокой нравственности и культуры.

Таким образом, будет происходить социальное партнёрство, сотрудничество со старшим поколением, знающим традиционную культуру и обычаи хантов и манси - жителями города, творческий обмен опытом преподавателей и детей.

Востребованность программ летнего отдыха детей и подростков дала повод для создания программы «Северная мозаика» художественно-этнического направления.

Разработка данной версии программы организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

– повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников в условиях города;

– модернизацией и гуманизацией российского регионального образования;

– необходимостью упорядочить сложившуюся систему перспективного планирования с учетом изменившихся территориальных условий Школы.

Работа лагерей с дневным пребыванием, представляет особый интерес, так как позволяет сочетать различные позитивные аспекты деятельности городских лагерей:

- максимальное раскрытие способностей, реализация интересов;
- сбалансированное питание;
- обеспечение безопасности, занятости;
- возможность осуществления взаимодействия с семьей.

Программа «Северная мозаика» муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская школа искусств города Югорска» по своей направленности является художественно-этнической, включающая в себя ряд комплексных задач, т. е. разноплановую

деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и другие воспитательные, социально-педагогические проекты с национально-региональной направленностью.

По **продолжительности** программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение лагерной смены.

Основной состав лагеря – это обучающиеся образовательных учреждений младшего, среднего и старшего школьного возраста. Деятельность воспитанников во время лагерной смены осуществляется в разновозрастных отрядах от 15 до 25 человек.

Актуальность программы заключается в возможности объединения детей и подростков общими интересами и приобретением положительного опыта эмоционального отношения к миру, творческой деятельности человека с опорой на культуру народа, веками проживающего на землях, на которых проходят детство и юность обучающихся, становление их личности. Эстетика является одним из направлений формирующих у детей общую культуру, способность эстетически, с позиции красоты осмысливать окружающую действительность и распознавать подлинное художественное творчество. А этно-художественное пространство человека зарождается в отеческом доме, поселке, регионе, где решающую роль играет культурный потенциал предков, наследие предыдущих поколений. Объединение эстетического и этно-художественного пространства и способствует развитию сознания детей как члена этноса и носителя национальной культуры при сохранении толерантности и развитии интереса к искусству разных народов Отечества и земли.

Программа «Северная мозаика» включает художественно-этнические направления:

- «Мансийская изба»: знакомство с историей жилища как феномена культуры; семейный, бытовой уклад и его связь с интерьером традиционного северного жилища.
- «Фольклор»: знакомство с устным народным творчеством обско-угорских народов – мифы, сказания, легенды, игры, песни, предания, загадки, скороговорки, считалки, дразнилки (театрализация).
- «Декоративно-прикладное искусство»: знакомство со способами изготовления посуды, узорное ткачество и вышивка в быту, орнаментальное искусство, украшение изделий бисером и мехом.
- «Природа и человек»: показать детям, как коренные народы берегли и сохраняли природу - источник своего существования. Выпуск газет и плакатов, конкурс рисунков.
- «Забывшие корни»: рассказы детям об истории родного края.

Мини-музей «Мансийская изба» является предметной развивающей средой для детей и подростков. Именно на основе музейно-образовательной Среды и реализуется одна из основных идей программы летнего лагеря «Северная мозаика» – идея визуального средового образования, основанная на понимании огромного значения для развития ребёнка социальной и предметной Среды.

- Волонтерское движение (организация выставок, мастер-классов в бюджетном учреждении ХМАО-Югры «Комплексный центр социального обслуживания населения «Сфера» и педиатрическое отделение ЦГБ г. Югорска).

Этническое направление лагеря предусматривает тесное сотрудничество с городским МБУ «Музей истории и этнографии» и городской центральной библиотекой города Югорска.

Летний лагерь с художественно – этническим направлением раскрывает творческий потенциал, развивает воображение, образное мышление, художественный вкус на основе знакомства с особенностями культуры обских угров во всех видах деятельности: познавательной, музыкальной, игровой, трудовой.

Использование нестандартных приемов и форм развития, когда участники проекта объединены одним общим интересом, позволяет добиться наилучшего результата, который не может быть получен в условиях учебного процесса. Поэтому, на наш взгляд, эта тема на сегодня актуальна и значима.

Новизна программы выражена в идеи создания сюжетной линии смены - элементы национальной культуры народов Севера, использовании различных направлений работы, игровых приемов и методов организации деятельности, формирования способностей к саморазвитию, самоопределению и самореализации.

Организация летнего отдыха является важной составляющей частью здоровьесбережения обучающихся, а если этот отдых совмещается с развивающими (обучающими) программами, как, например, лагерь художественно - этнического направления с дневным пребыванием, то это, на наш взгляд, дает двойной результат.

Таким образом, программа летнего лагеря «Северная мозаика» осуществляется на единых основаниях, включающих развитие художественного, этнического, творческого воображения, приобщение к истории, к культуре родного края, формирование личности с активной гражданской позицией и духовно – нравственными ценностями.

Концептуальные основы программы

В обществе в настоящее время наблюдается ряд проблем и противоречий:

– Создающееся новое информационное общество с межкультурными связями требует высокого уровня культуры, толерантности. А в современном обществе наблюдается проявление агрессивности, озлобленности, неуважения к мнению других. Важное место в структуре досуга у детей занимает компьютер. Информатизация российского образования в целом положительно сказывается на образовании подрастающего поколения. Однако, не может не волновать тот факт, что не сбалансированное виртуальное общение развивает у детей опосредованное восприятие мира, разрушает интуицию, формирует отчужденность от этнических корней, влияет на проблемы общения.

– В современном обществе мы наблюдаем не только отсутствие бескорыстных дел и поступков, но и отсутствие знаний о культуре, поведении, этике. Даже приведение отдельных фактов, характеризующих российский социум, свидетельствует о духовном кризисе общества.

– Конкретизация общечеловеческих ценностей на региональном уровне осуществляется в следующих взаимосвязанных направлениях: сохранение природы района (города, области) и здоровья населения, культ предков, национальных традиций, семейного уклада жизни.

Общий замысел программы связан с формированием успешности каждого ребенка как основы положительной социализации. Программа направлена на решение проблемы построения воспитательного процесса, ориентированного на потенциальные возможности и потребности каждой личности стать субъектами социальной и культурной жизни.

Принципы разработки и реализации программы:

Принцип гуманистической ориентации воспитания. Признание ребенка, его прав и свобод главной ценностью организации воспитательного процесса.

Принцип природосообразности воспитания. Использование в процессе воспитания взаимосвязи природно-климатических факторов и социокультурных процессов, воспитание детей сообразно их полу и возрасту, формирование ответственности за самих себя.

Принцип культуросообразности воспитания. Воспитание детей на общечеловеческих ценностях, использование регионального компонента. Баланс ценностей различных культур и субкультур.

Принцип эффективности социального взаимодействия. Создание условий для позитивной коммуникации, формирования навыков социальной адаптации, самореализации, развития социально успешной личности.

Принцип концентрации воспитания на развитии социальной и культурной компетенции личности. Направленность воспитания на помощь ребенку, подростку в освоении социокультурного опыта.

Программа разработана с учетом следующих **законодательных нормативно-правовых документов:**

- Конвенцией ООН о правах ребенка;
- Конституцией РФ;
- Законом РФ «Об образовании»;

- Указ Президента России от 01.06.2012 г. № 761 «о национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 – 1017 годы»;
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ, с изменениями на 2.12.2013;
- Трудовым кодексом Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ, с изменениями, внесенными Постановлением Конституционного Суда РФ от 15.12.2011 N 28-П;
- Постановление Правительства Ханты- Мансийского автономного округа - Югры от 09.10.2013 № 427-п «О государственной программе Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Развитие культуры и туризма в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре на 2014-2020 годы».
- Закон Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 01.07.2013 № 68 – оз «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;
- Постановление администрации города Югорска «Об организации лагерей с дневным пребыванием детей в период летних каникул»
- Приказ директора МБУ ДО «Детская школа искусств» «Об организации лагеря с дневным пребыванием детей»
- Локальные акты лагеря.

Целеполагание

Цель программы:

Создание условий для активного физического, интеллектуального и эмоционально насыщенного отдыха, через организацию мероприятий по оздоровлению детей, развитию их творческих способностей, социальных навыков и формирования общекультурных ценностей на основе ознакомления их с ценностями коренных народов, накопленных поколениями и отраженных, заключенных в предметном мире культуры, в духовном наследии.

Задачи:

- Содействовать физическому, психическому, интеллектуальному, нравственному и духовному развитию детей.
- Удовлетворить потребности детей в общении, игровой, спортивной, творческой, познавательной и других видах деятельности.
- Создать условия для раскрытия и развития творческих способностей каждого ребёнка.
- Раскрыть у детей навыки культурного поведения, общения и толерантности, повышение историко-культурного уровня, общекультурных ценностей и социальных навыков способствующих их успешности в социуме.
- Воспитать в участниках программы эстетическое восприятие действительности, приобщить к культуре народов Севера через знакомство в изобразительной, декоративно-творческой деятельности.
- Формировать всесторонне образованных членов общества, способных понимать и принимать особенности культуры обских угров в большой семье народов России.
- Стимулировать познавательную деятельность детей.
- Способствовать духовному обогащению и познанию окружающего мира.
- Выработать ценностные ориентации на основе положительного опыта, культуры, традиций и быта коренных жителей Севера.

Сроки реализации программы: 1 смена – 21 день.

2 смена – 21 день.

Участники программы

- Дети 6 – 17 лет города Югорска (большой частью обучающиеся детской художественной школы)
- Педагогический коллектив лагеря.
- Представители Югорской городской общественной организации «Спасение Югры».
- Обслуживающий персонал.
- Родители детей – участников смены.
- Обслуживающие специалисты (медицинские работники).
- Специалисты различных учреждений города (инспектора МЧС, ОВД, ГИБДД, сотрудники музея, библиотеки).

Сведения о географии участников

Дети и подростки города Югорска в возрасте с 6 до 17 лет.

Место проведения

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств города Югорска»

Содержание программы

Программа «Северная мозаика» рассчитана на одну лагерную смену. Она имеет свою сюжетную линию. Программа предусматривает вариативность, поддержку детской инициативы, проведение мероприятий, предложенных самими детьми.

Структура программы включает в себя несколько блоков, которые представляют собой *этапы* реализации программы.

На первом этапе «Проектирование образа Мозаики» педагогами ставится задача – осознание желаний и возможностей их реализации; проектирование мозаики; планирование различных видов деятельности на смене.

Второй этап «Создание Мозаики» представляет собой организацию и реализацию спланированных или выбранных участниками проекта мероприятий.

На третьем этапе «Реализация проекта Мозаики» создается конечный образ мозаики, подводятся итоги и осмысление происшедших событий и проведенных мероприятий.

По итогам смены участники и родители пишут пожелания, рисуют. Все это накапливается в книгу «Северная мозаика моего края».

Программа деятельности рассчитана на многократное использование с обязательным анализом применяемых методов и приёмов воспитания, целесообразности плана работы лагеря, с тщательным отбором мероприятий, форм работы. План деятельности лагеря должен меняться, совершенствоваться год от года, оставляя в активе только всё самое лучшее.

Сюжетная линия смены.

Участники смены – коллекционеры, смальто-собиратели, которым предстоит в течение смены создать мозаику.

Педагогический коллектив, вожатые – советники, независимые эксперты. Они являются помощниками и составляют Главный совет, фонд поддержки.

Советники предлагают коллекционерам пофантазировать и создать мозаику желаний. На первом общем сборе (Сборе-фантазии) коллективно проектируется образ будущей мозаики.

В течение смены ежедневно фондом поддержки выплачивается игровая валюта – смальта. Цветные кусочки смальты можно заработать индивидуально или коллективно, выполняя задания, предлагаемые главным советом. Смальта собирается и коллекционируется.

Главным советом поощряются коллекционеры за инициативу, творчество, организацию помощи, активное участие.

В конце смены проводится общий сбор – праздник «Мозаика детства», где советники предлагают коллекционерам обменять валюту - смальту на необходимые цвета мозаики и создать ее образ.

Механизм реализации программы

В содержании и формах работы возможны изменения в зависимости от предоставленных планов городских мероприятий.

Период смены Задачи	Содержание и формы деятельности
<p><i>Подготовительный период (май)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Подготовка лагеря к работе. • Программно-методическое обеспечение смен. • Создание единой педагогической команды. 	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовка документов, договоров, личных медицинских книжек согласно списочного состава сотрудников лагеря на основании методических материалов Управления образования «Лагерь с дневным пребыванием детей при образовательном учреждении». • Разработка и корректировка программы, написание сценариев, подготовка наглядных материалов. • Изучение контингента лагеря (выявление детей с ОВЗ, инвалидов, из малоимущих семей, опекаемых и т.д.) • Обновление материально-технической базы. • Заказ и приобретение необходимых материалов, оборудования, символики и атрибутики.
<p><i>Организационный период (первые 3 дня смены)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство детей друг с другом, лагерем, педагогическим коллективом. • Ознакомление детей с сюжетной линией смены, вовлечение в игровой сюжет. • Создание системы жизнеобеспечения. • Выявление интересов и потребностей детей. • Корректировка плана мероприятий. 	<p><i>1-й день</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Встреча детей в лагере. • Организационный сбор (игры на знакомство; выбор названия, символики, командира; ознакомление с правилами поведения, законами, традициями лагеря; инструктаж по технике безопасности; анкетирование). • День детской безопасности («Карта безопасных маршрутов»). • Отрядная работа. <p><i>2-й день</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра – побегушка «Паспорт отряда» • Общий сбор - фантазия «Мозаика». • Оформление лагеря

<ul style="list-style-type: none"> • Создание позитивного эмоционального настроения. • Предъявление единых педагогических требований. 	<p><i>3-й день</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Открытие смены (торжественное мероприятие в сквере) • «Творческая мозаика» - деление по интересам.
<p><i>Основной период (4-19 дни смены)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие познавательной, творческой и физической активности детей; формирование мотивации здорового образа жизни. • Предоставление детям свободы выбора, создание ситуаций успеха, условий для самореализации. • Реализация интересов и потребностей детей. • Формирование коммуникативных навыков, лидерских качеств, организаторских способностей, развитие инициативы. • Привлечение семьи к решению педагогических задач. 	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивно – оздоровительные мероприятия. <ul style="list-style-type: none"> - спортивная эстафета (национальные игры народов Севера); - соревнования (шашки, шахматы); - спортивные игры (футбол, волейбол и др.); - подвижные игры на свежем воздухе; - купание (бассейн); - личные первенства «Самый - сильный». • Творческие, развлекательные мероприятия: <ul style="list-style-type: none"> - шоу мыльных пузырей; - художественная эстафета; - орнаментальное искусство народов Севера; - конкурсы, выставки, курсы, театральные импровизации народов Севера; - ярмарка искусств народов Севера; - фестиваль искусств народов Севера; • Интеллектуально - познавательные мероприятия: <ul style="list-style-type: none"> - интеллектуальная мозаика; - литературная игра – путешествие «Заповедная Земля»; - загадка народов Севера; - сообщения «История Кондинской земли», «Изба. Жилище», «Семья и бытовой уклад», «Обычаи и обряды», «Народные ремёсла» и викторины на темы культуры и традиций народов Севера; - презентации, экскурсии.
<p><i>Заключительный период (20 - 21 дни смены).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Осмысление участниками прожитых на смене событий. • Подведение итогов смены. 	<ul style="list-style-type: none"> • Итоговые сборы (анкетирование, написание пожеланий, создание подарков). • Закрытие смены (торжественное мероприятие в сквере) • Прощальные посиделки • Итоговый сбор смены (подведение итогов, награждение).

Предполагаемая линия смены

День смены	Мероприятия
1-й день	Творческая встреча детей. Орг. сбор. День детской безопасности «Карта безопасности». Инструктаж по правилам внутреннего распорядка. Правила дорожного движения «Мой друг надёжный – знак дорожный».
2-й день	Торжественное открытие летних лагерей в сквере Операция «Будь здоров!» (медосмотр детей с замером роста и веса). «Чего мы ждём от лагеря?» (входная социально-психологическая диагностика).
3-й день	Игра «Паспорт отряда». Сбор - фантазия «Мозаика» «Законы безопасности». Инструктаж по правилам противопожарной безопасности. Поведение в экстремальной ситуации. Тренировочная эвакуация. «Ритмы северного лета» - танцевальная программа на свежем воздухе с элементами национальных танцев.
4-й день	Самый - сильный. Спортивная эстафета (национальные игры народов Севера) (Открытие Стадиона). «Законы безопасности». Инструктаж по технике безопасности при проведении прогулок, туристических походов, экскурсий. Академия здоровья: «Витамины! Где вы?»
5-й день	Фестиваль искусств. «Югра-Презент» - мультфильм. Акция «Мойдодыр»: «Пусть наш дом будет чистым!»
6-й день	ЦГДБ: Литературная игра-путешествие «Заповедная земля».
7-й день	Бассейн. Конкурс рисунка на асфальте «Спаси и сохрани». «Законы безопасности». Инструктаж по правилам безопасного поведения в спортивном зале, на спортивной площадке.
8-й день	«Музей истории и этнографии» - экскурсия «В краю заповедном» Беседа «Как выбрать правильную дорогу» (о предупреждении асоциального поведения у детей).
9-й день	День любви и красоты. «Древо жизни» - связь человека с его родом. «Пусть город станет чище» «Россия – Родина моя!» Торжественная линейка, посвящённая Дню независимости России.
10-й день	«Югра-Презент». День театра. Игра «Наряжалка». Академия здоровья: «Уроки Гигиены Прекрасной»
11-й день	Художественная эстафета – «Народные ремёсла Севера». Театрализованное представление «Выше нос!» (ГДК)

12-й день	Бассейн. Шоу мыльных пузырей. «Сам себе МЧС». Знакомство с правилами безопасного поведения на воде, при грозе, в террористической ситуации и т.д.
13-й день	«История Кондинской земли». Спортивные состязания. «Весёлые старты» между командами летних пришкольных лагерей.
14-й день	Турнир по шашкам. КТД «Морской бой». Дискотека «Веснушки». Викторина «Божелесье» - заповедный лес. Академия здоровья: «Лекарственные растения – наши помощники».
15-й день	«Югра-Презент». Игровая программа «Солнечный круг». Интеллектуальная мозаика. Фольклор коренных народов Севера.
16-й день	Ярмарка искусств. Гостевой день. «Дети и война» (презентация). Отрядные мероприятия, посвящённые Великой Отечественной войне.
17-й день	Бассейн. Водная эстафета. «Спортлото» (развлекательная спортивная программа- национальные игры). «Скажем вредным привычкам - нет!» (презентация). Конкурс рисунков «Будем здоровы!»
18-й день	День загадок – народов Севера. Конкурс рисунка «Пусть всегда будет Солнце». Конкурс рисунков «Поберегись!» Торжественная линейка у памятника воинам, павшим в Великой Отечественной войне. Возложение цветов к памятнику. Минута молчания. Интеллектуальная игра «Кто хочет стать сладкоежкой?»
19-й день	«Югра-Презент» - мультфильм. Подвижные игры народов Севера. Конкурс рисунков «Наш лагерь».
20-й день	Итоговые сборы (анкетирование, написание пожеланий, создание подарков). Конкурс рисунка на асфальте «Солнце».
21-й день	Закрытие смены. Прощальные посиделки.

Кроме названных мероприятий в линию смены включаются:

- кружки
- спортивные соревнования, игры народов Севера;
- подвижные игры на свежем воздухе;
- элементы закаливания;
- отрядная работа;
- выполнение заданий по Таблице Успеха;

Предлагаемая линия смены вариативна. Включенные в неё мероприятия могут быть заменены, дополнены, сокращены, проведены в другие дни смены. На изменение линии смены оказывают влияние:

- педагогическая целесообразность;
- выбор, интересы и запросы участников;
- форс – мажорные обстоятельства, погодные условия.

Примерный режим дня

8.30 – 9.00 Утро. Солнышко встает - спать ребятам не дает. Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

9.00 – 9.30 Каша, чай, кусочек сыра - вкусно, сыто и красиво. Что ты ходишь такой грустный? Ждешь в столовой завтрак вкусный?

9.30 -13.00 Лишь заслышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы. Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных. Лучше отряда нет места на свете - знают воспитатели, знают все дети. И если ты час посвятишь, сей отряду, будет всем весело, будут все рады. Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружках занимаются.

13.00 –14.00 Нас столовая зовет, суп отличный и компот.

14.00 - 14.30 Подведение итогов. **Уход домой.**

14.00 - 15.30 Гигиенические процедуры. Дневной сон.

15.30 –16.00 Оздоровительные процедуры.

16.15 - 16.45 Каша, чай, кусочек сыра - вкусно, сыто и красиво.

16.45 - 17.45 Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружках занимаются.

17.45 – 18.00 Подведение итогов дня. **Уход домой.**

Система организации жизнедеятельности коллектива

Пространство жизнедеятельности:

- отряд – объединение коллекционеров, смальто-собирателей, этнографов;
- мастер – классы – пространство, где участники получают практические навыки и умения в разных видах искусств и народных промыслах коренного населения Севера;
- главный совет – представители преподавательского состава и вожатые.

Фонд поддержки.

Оказывает действенную помощь при организации, предложенных участниками мероприятий. Поддерживает, развивает, помогает в реализации, стимулирует активность участников.

Символика и атрибутика

- Название: «Северная мозаика»
- Девиз: «Красота спасет мир!»
- Речевка: «Мы команда суперкласс!
Кто еще не знает нас?
Если вместе – мы едины!
Значит мы не победимы!»
- Эмблема смены.
- Отрядные символы и атрибуты (эмблемы, флаги и др.)
- Атрибуты детей (галстуки).

Правила внутреннего распорядка дня в лагере "Северная мозаика"

Лагерь "Северная мозаика" является детским учреждением. На территории лагеря действует особый принцип взаимоотношений взрослых инструкторов и детей.

Каждый участник смены обязан:

- Соблюдать правила поведения установленных в лагере;
- Строго выполнять режим дня лагеря;
- Выполнять все требования администрации, воспитателей, вожатых;
- Принимать активное участие в жизни лагеря;
- Быть вежливым и аккуратно одетым;
- Бережно относите к имуществу и природе;
- Постоянно поддерживать чистоту и порядок в лагере;
- Соблюдать тишину в столовой, во время просмотра фильмов, проведение сборов и т.д.;
- Проявлять заботу и оказывать помощь товарищам.

Категорически запрещается детям:

- Отлучаться с территории лагеря без разрешения старших лиц, не имея официального разрешения начальника лагеря;
- Входить в помещение, столовую, в грязной обуви;
- Забираться на деревья, постройки и сооружение;
- Отлучаться от общей колонны во время походов и экскурсий;
- Разжигать костры на территории лагеря и за его пределами.

Система стимулирования

Программа предусматривает материальные и моральные формы поощрения участников смены (молодых коллекционеров, смальто-собирателей, этнографов) с целью развития мотивации у участников проекта в построении Мозаики.

Моральные формы поощрения:

- благодарственные письма родителям;
- грамоты, дипломы.

Материальные формы поощрения:

Игровая валюта («смальта») зарабатывается коллективно, индивидуально, группами детей.

Коллективные и индивидуальные формы поощрения

Коллективные формы поощрения	Как заработать
Игровые деньги («смальта»)	-организация отрядом мероприятий (победа в конкурсах) -выполнение (индивидуальное, групповое, коллективное) заданий по Таблице Успеха; -ответы на вопросы о городе Югорске;

Благодарственное письмо	-за разработку лучшего логотипа лагеря «Северная мозаика».
Индивидуальные формы поощрения	Как заработать
Грамоты лагеря.	По итогам смены за активное участие в жизни лагеря.
Дипломы	За победу в спортивных, творческих, интеллектуальных соревнованиях, конкурсах.
Благодарственное письмо	За участие семьи в реализации программы смены.

Система оценивания (таблица Успеха)

Дело	Кол-во цвети (игровой валюты)
Сочинить гимн смены	50-100
Придумать стихотворение, кричалку о лагере, смене	50
Нарисовать герб лагеря	50-100
Убрать территорию лагеря в конце дня	20
Активное участие в конкурсах, мероприятиях, играх, выставках	5-50
Научить и провести игру, конкурс	10-30
Безопасное поведение на дороге	5-30
Сделать коллаж на тему «Мозаика детства»	40-80
Соблюдение правил поведения в общественных местах	20
Дежурство	20
Съесть весь суп	15
/-/ второе	10
//-// обед	30

В Таблице приведен примерный перечень дел. Для использования Таблицы на смене, она может быть дополнена конкретными полезными делами.

Наказание: оплата игровой валютой (количество определяется начальником лагеря)

- за замечания
- за поведение
- за оскорбления и обзывание
- за повышение голоса.

Система контроля

Диагностика. Рефлексия.

Входящая диагностика проводится в организационный период с целью выявления индивидуальных и возрастных особенностей личности, ее интересов и наклонностей, общность взглядов.

Текущая диагностика осуществляется в основной период с целью определения успешности (неуспешности) реализации программы, возможности ее корректировки.

Итоговая диагностика проводится в заключительный период с целью определения результативности реализации программы.

Формы диагностики и рефлексии:

- Входящая анкета;
- Анкета выявления потребностей детей;
- Цветовая диагностика (определение эмоционального состояния личности в коллективе);
- Цветотест Макса Люшера
- Итоговая анкета;
- Индивидуальные письма – пожелания к участникам следующей смены.

Система подбора и подготовки кадров

Подбором и подготовкой кадров для работы в лагере «Северная мозаика» занимаются директор и заместитель директора. Основной штат сотрудников набирается из числа специалистов, ранее работавших в лагере и вновь привлеченных специалистов – специалисты городской общественной организации «Спасение Югры».

Для проведения «День безопасности» предполагается ряд привлеченных специалистов (работника ДПС)

Педагогическое кредо

- Педагогический профессионализм.
- Уважение к личности ребенка.
- Педагогическая тайна.
- Сотрудничество, содружество, сотворчество.
- Индивидуальный подход и коллективное творчество.
- Позитивное решение конфликтных ситуаций.

Ресурсное обеспечение программы

Кадровые ресурсы, необходимые для реализации программы

№ п/п	Штатные единицы	Количество
1.	Начальник лагеря	1
2.	Воспитатель	1 смена-13, 2 смена-6
3.	Мастера – наставники	2
4.	Медсестра	1

5	Уборщик служебных помещений	4
	Итого	28

Методические и информационные ресурсы, необходимые для обеспечения программы:

№ п/п	Наименование ресурсов
1.	Методическая литература и разработки мероприятий.
2.	Художественная литература.
3.	Справочно – информационная литература (словари, энциклопедии, справочники).
4.	Видеотека.
5.	Фонотека (для музыкального обеспечения).
6.	Наглядные материалы (Карта города, маршрут «Безопасный путь к столовой», Таблица Успеха, турнирные таблицы и др.

Материально – техническое обеспечение программы

Имеющаяся материально – техническая база	Необходимые материально – технические ресурсы
<ul style="list-style-type: none"> ● Административный корпус: <ul style="list-style-type: none"> - Комната для малоподвижных игр. - Комната мини-музей «Мансийская изба». - Спальня. - Видеозал. - Творческая гостиная. - Релакс-комната. ● Городской парк. ● Стадион школы (на основании соглашения) ● Бассейн. ● Столовая ● Участники смены обеспечиваются 2-х разовым (завтрак, обед) и 3-х разовым питанием (завтрак, обед, полдник) в городе. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Расходные материалы: <ul style="list-style-type: none"> - канцелярские товары; - материалы для работы кружков; - материалы для оформления (ткани, ватман, краски); - видео и аудио кассеты, CD и DVD диски; - ткань на символику лагеря. ● Призовой и наградной фонд: <ul style="list-style-type: none"> - грамоты, дипломы, благодарственные письма, - игровая валюта.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Атрибутика: <ul style="list-style-type: none"> - шарфы для преподавательского состава; - галстуки и диски (для участников смен);
	Спортивный инвентарь, игровое оборудование.

Источники финансирования

- Бюджет города
- Родительская плата

Ожидаемые результаты

Физическое и психическое оздоровление детей, позитивное отношение к здоровому образу жизни и режиму дня.

Привитие навыков самообслуживания, элементов санитарно-гигиенической культуры.

Выявление, раскрытие и развитие творческих способностей, инициативности и активности детей.

Развитие у детей навыков культурного поведения, общения, толерантности, общекультурных ценностей и социальных навыков посредством волонтерского движения.

Эмоциональное удовлетворение потребностей детей с ОВЗ в общении, игровой, познавательной и творческой деятельности через приемы арт-терапии.

Укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных возрастов.

Осознанное отношение детей и подростков к культуре коренных народов Севера. Расширение представления о внутреннем убранстве и предметах быта в мансийской избе.

Приобщение к истокам традиционной культуры, пониманию народных игр, обычаев и традиций народов ханты и манси.

Краткое описание опыта реализации программы:

Программа «Северная мозаика» начала складываться в январе 2015 года. После обращения с просьбой о сотрудничестве Югорской городской общественной организации «Спасение Югры» началась планомерная работа над программой по летнему отдыху детей и подростков. Составили пробный вариант программы с включением в нее художественно-этнической направленности. Во время летних каникул за 1 и 3 смены лагеря программа прошла этап опробации, по завершению смен летнего лагеря внесены корректировки и изменения.

Используемая литература

1. Возжаев С.Н., Возжаева Е.Н. Слагаемые успеха лагерной смены.-М, 2002-204 с.
2. Грани – 2. Сборник сценариев в помощь организаторам отдыха детей и подростков. Выпуск второй. - Владивосток издательство Дальневосточного университета, 2000.-124 с.
3. Грани – 1. Сборник сценариев в помощь организаторам отдыха детей и подростков. Выпуск первый. – Владивосток издательство Дальневосточного университета, 2000.-108 с.
4. Грани –3. Сборник сценариев в помощь организаторам отдыха детей и подростков. Выпуск третий. – Владивосток издательство Дальневосточного университета, 2000.-155 с.
5. Крылова Н. Культурная среда детского лагеря/ Народное образование №4-5, 2000.-с.25-31
6. Летний отдых: идея – проект – воплощение: из опыта работы детских оздоровительно – образовательных центров (лагерей) Нижегородской области.-Н.Новгород: Издательство ООО «Педагогические технологии», 2002.- 96с.
7. Права ребёнка: Основные международные документы. –М.: Дом, 1992.-70с.
8. Таран Ю.Н. Как разработать программу детского объединения: методические рекомендации в вопросах и ответах.- Липецк, 2000.-51 с.
9. Тебе, вожатый!: Выпуск 1. – Н.Новгород: Педагогические технологии, 2003. – 90 с.
10. Фришман И.И. Выигрывает тот, кто играет. Н.Новгород: Педагогические технологии, 2001.-160с.
11. Хочу быть лидером. Выпуск 2.- Н.Новгород, изд-во ООО «Педагогические технологии», 2003. – 96 с.
12. Куриленко Н.Н. Сборник сценариев сценических игровых программ. Диск с разработками автора.

Входящая диагностика
АНКЕТА

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....

Рефлексия

Цветотест – серьезный научный метод, позволяющий непосредственно исследовать тайны глубинной психики.

Действия каждого цвета и специфика его внутреннего значения не зависит от отношения человека к нему. Цвет может нравиться или не нравиться, но характер его влияния, специфика его воздействия на психику остаются неизменными, вне зависимости от состояния организма в момент воздействия. Таким образом, символическое значение цвета, его "психологический код" действительно объективны и не зависят от положения того или иного цвета в ряду индивидуального предпочтения.

Цветотест Макса Люцера – поразительно действенное орудие познания психики.

Рефлексия каждого прожитого дня и отражение на спроектированной радуге. Цвет определяется настроением прожитого дня.

Основные цвета:

синий — символизирует спокойствие, удовлетворенность;

красный — агрессивность, наступательные тенденции, возбуждение;

желтый — активность, стремление к общению, экспансивность, веселость.

Зеленый - успокаивает, обезволивает, усыпляет.

Фиолетовый - смешивается активный красный с пассивным синим, и получается скрытая активность ("в тихом болоте черти водятся"), этот цвет вызывает внутреннее возбуждение, делает человека более внушаемым.

Оранжевый – тонизирующий, раскрепощению, укрепляет волю, освобождает от чувства подавленности.

Голубой – освежающий, успокаивающий цвет

АНКЕТА (в конце смены)

- Что ты ожидал (а) от лагеря?
- Что тебе понравилось в лагере?
- Что тебе не понравилось?
- С кем из ребят ты подружился?
- Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
- Было ли скучно в лагере?
- Было ли тебе страшно?
- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
- Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
- Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- Самое важное событие в лагере? Было или оно?
- Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что

Я надеюсь, что

Твое имя, фамилия и автограф на память

ИТОГОВОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ

Фамилия, имя. _____

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня ...
2. Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось ...
3. Из дел, проведённых в лагере, мне больше всего понравилось ...
4. Несколько слов о нашем отряде ...
5. Мои впечатления о лагере.
6. Если бы я был вожатым, то бы я ...
7. Хочу пожелать нашему лагерю «Солнышко» ...
8. Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере?

Коллективное проектирование «Мозаика желаний»

Цели:

1. Раскрытие творческих и интеллектуальных способностей детей.
2. развитие интереса к предметам.
3. формирование умения работать в команде.

Проводится в форме общего сбора – фантазирования (по методике КТД – коллективной творческой деятельности).

Участники располагаются в зале и получают задание: решить какие мероприятия они готовы организовать, как будет выглядеть мозаика желаний.

В зале, где проводится коллективное проектирование, вывешивается будущая мозаика, представляющая собой эскиз на ватмане. На ней обозначены желания (т.е. мероприятия) и их названия, придуманные детьми на Сборе – фантазии.

Реализованные в ходе смены мероприятия и дела, помечаются на эскизе (с использованием приёмов объёмного оформления, бумагопластики).

Во время коллективного проектирования Главный совет также представляет участникам смены Таблицу Успеха. Таблица Успеха представляет собой набор полезных дел, выполняя которые, дети зарабатывают игровую валюту.

В течение дня участники набирают баллы. В конце дня подводя итоги.

Приложение 3

Физкультминутки

Цели:

1. Развитие физических качеств; красивой осанки, пластики движений.
2. Развитие творческих способностей; активного творческого мышления.

• «МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ»

Мы с тобой – одна семья

Вы, мы, ты, и я

Потрогай нос соседу справа

Потрогай нос соседу слева

Мы с тобой – друзья

Мы с тобой – одна семья

Вы мы ты и я

Обними соседа справа

Обними соседа слева

Мы с тобой – друзья
Мы с тобой одна семья
Вы, мы, ты, и я
Ущипни соседа справа
Ущипни соседа слева
Мы с тобой друзья
Мы с тобой одна семья
Вы, мы, ты, и я
Поцелуй соседа слева
Поцелуй соседа справа
Мы с тобой – друзья

- **Утренняя зарядка**

Мы зарядкой заниматься
Начинаем по утрам,
Чтобы реже обращаться
За советом к докторам.

Широко раскинул ветки
Возле дома старый клен.
Выгнул спину кот соседский,
Физкультуру любит он.

Раз, два – шире шаг,
Делай с нами так!
Раз, два – не зевай,
С нами повторяй!

Не надо бояться, что будут смеяться,
Зарядку свою не бросай никогда.
Лишь тот, кто не плачет, добьется удачи,
Ничто не дается легко, без труда.

ПЛАН РАБОТЫ КРУЖКА

Кружок проводится 3 раза в неделю.
 Продолжительность занятий в кружке: дети 6-7 лет – 35 минут;
 дети 8-17 лет – 45 минут.

№ п/п	Тема	Содержание	Количество часов (уроков)
1.	«Город красок и цветов»	Коллаж на ФА-1 посвящённый городу Югорску.	4
2.	«С Днем рождения, Югорск!»	Композиция посвящённая родному городу на ФА-3	4
3.	«Праздничный флаг Югорска»	Композиция на ткани посвящённая родному городу	4
		ИТОГО	12

«Национальная изба».

1. “Изба”. Жилище.
2. Семья и бытовой уклад.
3. Обычаи и обряды.
4. Народные ремёсла.
5. Хозяйственные занятия.

Блок «Национальная изба»

Раздел 1. «Изба». Жилище.

Содержание

Понятие «избы» как феномена культуры. «Изба» как средоточение основных жизненных ценностей, счастья, достатка, единства семьи и рода.

Традиционная северная изба – образец деревянного зодчества.

Традиционные и современные поселения и жилища.

Месторасположение селений, домов и хозяйственных построек.

Строительство дома (венец, сруб, крыша). Основной строительный инструмент – топор.

Внутренняя планировка и интерьер: нары, кухонная полка, двери, чувал, стол, лавки.

Фрагменты обряда вхождения в дом. История развития жилища.

Хранения духа – покровителя (домашние духи).

Очаг. Постельные принадлежности. Почитание огня. Дымокуры и костры.

Хозяйственные постройки и их значение.

Строительство лабаза, навеса и помоста для сушки сетей, вяления рыбы, хранения утвари.

Уличные печи для приготовления пищи летом и выпечки хлеба.

Дом как модель микрокосмоса.

Вещный ряд.

Подлинные предметы реконструированного интерьера мансийской избы и сеней: фрагмент бревна (сосна), топор, прялка, веретено, кудели, домотканые половики, чугушки, кошель берестяной, керамическая посуда, полотенца домотканые, люлька берестяная, каравай хлеба, клюква, брусника, угощения домовому.

Научно-методические и копийные материалы.

Новоделы: стол, скамейки, чувал, занавески, скатерть, вешалки, топор, пила, кочерга.

Куклы: Охотник Ивар, внучка Миснэ, бабушка Аннэ, домовенок Кузя.

Иллюстрации с изображениями городских и деревенских домов, видов северных деревень.

Раздел 2. «Семья и бытовой уклад».

Содержание

Понятие семья. Традиционная мансийская (хантыйская) семья, как хозяйственная и нравственная основа правильного образа жизни.

Семейный, бытовой уклад и его связь с интерьером традиционного северного жилища.

Красный угол, мужская и женская половины дома.

Состав семьи, глава, члены семьи.

Место и роль каждого члена семьи в бытовом распорядке и в соответствии с хозяйственными занятиями каждого.

Старинные бытовые предметы мансийской (хантыйской) избы, выполненные членами семьи.

Дети помощники взрослых. Половозрастной принцип трудового воспитания детей.

Ведение домашнего хозяйства (приготовление пищи, уход за детьми, хозяйственные и ремесленные занятия).

Роль природы в жизни традиционной семьи. Экология родного края.

Вещный ряд

Подлинные предметы реконструированного интерьера мансийской (хантыйской) избы и сеней: сундук, люлька, прялка, веретено, кудели, домотканые половики, кочерга, ухват, чугунок, кошель берестяной, фрагмент сети рыболовной, корзинки, скатерть, керамическая посуда. Каравай, картошка варенная, соль, подсолнечное масло, чай.

Научно-методические и копийные материалы

Куклы: «хозяин», «хозяйка», «старший сын», «младший сын», «дочь».

Новоделы: занавески, топоры, пила, удочки. Муляжи грибов и рыб, ягоды.

Раздел 3. «Обычаи и обряды».

Содержание

Роль семьи в хранении и передаче традиций, роль традиций в жизни человека.

Традиционные семейные обряды и их современное бытование.

Обычаи и уклад семьи, связанный с ведением домашнего хозяйства (половозрастной принцип воспитания). Отношение к обычаям и традициям своей семьи, старшим в семье.

Обряды и верования.

Обряд вхождения в новый дом.

Обряд, связанный с рождением ребёнка, связь новорожденного с миром духов.

Свадебный обряд.

Ритуалы, регулирующие общественную жизнь.

Шаманизм как форма общественного сознания.

Вещный ряд

Свадебная накидка на оленя. Приданое: платки с кистями, праздничные кисы, тучан.

Разноцветные ленты для украшения оленей (рога), нарты жениха и невесты украшенные колокольчиками, кисточками из замши, красивым нарядным платком, на спине вожака – накидка.

Научно-методические и копийные материалы

Куклы: «акань» - новорожденный ребёнок, «Жених» и «невеста».

Новоделы: люлька, платок, бубен мансийский.

Оленья упряжка у чума – картина (рисунок, фотография).

Раздел 4. «Народные ремёсла»

Содержание

Посуда и утварь в мансийской (хантыйской) избе.

Традиционные материалы для изготовления посуды.

Старинные способы изготовления посуды: долбление из осины или пихты, черпаки и ложки, берестоплетение, плетение из корня тарелок, шкатулок.

Домашняя утварь, изготовленная женщиной (изделия из пихтовой коры, из бересты: миски и блюда для еды, короба для рыбы, чашки для соли, выделывание шкур).

Домашняя утварь, изготовленная мужчиной (деревянная посуда, ловушки, обласа, лодки, вёсла, нарты, ложки, выбивалки, разделочные доски, правилки для шкур пушного зверя, столы, скамейки, ножны, трубки, табакерки).

Прядение и ткачество. Подготовка пряжи к работе. Узорное ткачество и вышивка.

Полотенце с вышивкой, роль полотенца в жизни семьи.

Женская и мужская одежда. Украшение одежды (символика и семантика).

Орнамент и его происхождение. Украшения из бисера.

Вещный ряд

Солонки берестяная и долблённая, кошель берестяной, ложки деревянные, глиняные кувшины, миски, полоски бересты, веретено, пряжа, полотенце вышитое, кочерга, ухват.

Научно-методический и копийный материал

Кукла «акань» в праздничной традиционной одежде. Орнаменты, отражающие действительность – это звери: «заячьи уши», «след бобра»; явления природы: «рябь воды».

Предварительная работа

Беседа о современной посуде, из чего делают, где изготавливают.

Беседа об одежде, повседневной, праздничной, об украшениях одежды, свойствах тканей.

Наблюдения за окружающим миром и возникновением орнаментов.

Применение орнамента в соответствии с его значением, например «змея» защищает от недугов, является покровительницей духов казымских ханты.

Орнамент «заячьи ушки» применяется в основном при украшении детских

вещей: по мифическим преданиям, зайчиха относится к лесным женским духам. «Заячьи ушки» связаны с плодородием.

Раздел 5. «Хозяйственные занятия»

Содержание

Основные занятия северян, связь их с природой края.
Рыболовство и охота – древние отрасли хозяйствования. Основные орудия охоты и особенности их изготовления. Традиционные виды орудий лова рыбы, виды рыб.
Оленеводство – традиционная отрасль хозяйствования.
Роль хозяйственных занятий в жизни северян. Тяжесть труда.
Процесс выращивания и обработки крапивы. Ткачество.
Традиции бережного отношения к природе.
Сбор кедровых орехов, ягод, лекарственных растений.
Традиционные средства передвижения: облас, крытые лодки, нарты, лыжи.
Шитьё одежды, обуви из оленьего меха, роддуги, звериных шкур.
Меховая мозаика. Украшение одежды и обуви (узоры на шубах, сапогах).
Плетение из бисера, шитьё бисером.
Вещный ряд
Лукошко, фрагмент рыболовной сети, серп, кошель берестяной, кухонная утварь, пайва, тканое полотенце, каравай хлеба, плоды репы, картофеля.
Научно-методические и копийные материалы
Куклы: «хозяйка», «хозяин», «рыбак Пыгрыс», «Охотник Ивар».
Дидактические игры: «Собери картинку», «Угадай, кто ...?», «Угадай, что...?».
Репродукции, фотографии, макеты домашних животных, рыб.
Предварительная работа
Беседы о труде, занятиях народов Севера, содержание труда.

Приложение 6

“Декоративно-прикладное искусство”

1. Орнаментальное искусство.
2. Работы по бисеру.
3. Работы по меху и замше.
4. Работы по ткани и сукну.
5. Ткачество и вышивка в быту.

Блок «Декоративно-прикладное искусство»

Раздел 1. «Орнаментальное искусство»

Содержание

Общие сведения об орнаментальном искусстве. Искусство маленького народа.

Показ готовых изделий (Виды орнаментов: зеркальные, симметричные).
Орнаменты в полоску. Применение их в одежде. Вычерчивание на бумаге.
Урок творческих работ: изображение любимого животного в орнаментальном искусстве.

Оформление альбома с орнаментами.

«Игольница». Познакомить детей с игольницами. Воспитывать любовь к народным предметам быта обско-угорских народов.

Игольница (намт) – это необходимый предмет для женщины. Без неё женщина, как без рук. Игольница изготовлялась не для красоты, а для обихода, чтобы ею пользовались. Готовилась игольница из сукна, сатина или ситца. Ткань женщина выбирала самую яркую. Украшался центр и края игольницы. Края обшивались мехом выдры или горностая.

Для украшения также использовались пуговицы, вылитые из меди, пластины, монеты. Для подвешивания игольницы шили петельку из сукна или плели из бисера. На обратной стороне игольницы прикрепляли косточку для удержания наперстков и закрепления сухожилий.

Вещный ряд

Женский костюм манси украшенный орнаментом, игольница, бытовая утварь с элементами орнамента.

Научно-методические и копийные материалы

Альбом орнаментов (основу альбома составляют орнаменты П.Е. Шешкина, хранящиеся в Берёзовском филиале Ханты-Мансийского окружного краеведческого музея. Альбом содержит более 200 орнаментов, собранных в тематические разделы).

Предварительная работа

Задание на дом: вместе с мамой, бабушкой сшить игольницу и украсить её придуманным ребёнком орнаментом любимого животного.

Раздел 2. « Работы по бисеру»

Содержание

Общие сведения о способах плетения бисером. Законы симметрии и ритма. Знакомство с женским нагрудным украшением из бисера. Показать несколько нагрудников с внимательным их рассматриванием.

Вещный ряд

«Турлопс»: нагрудное женское украшение из разноцветного бисера, игольница.

Самостоятельная работа

Научить детей нанизывать бисер на леску, сочетая каждый ряд по цвету. Наглядный показ детям на крупных бусах. Важно показать, как правильно нанизывать бусы.

Помочь детям делать нагрудники из разноцветных бисеринок. Работа по нанизыванию бисера на леску развивает мелкую моторику пальцев рук ребёнка.

Раздел 3. «Работы по меху и замше»

Содержание

Мужская и женская одежда из меха, мешки для хранения одежды.
«Тучан хир» - женская сумочка из замши с орнаментами.

Каждая хантыйская женщина имела орнаментированный мешочек (сумочку) для рукоделия («тучан хир»). В женскую сумочку складывались игольница, нитки, ножницы, бисер, разные цветные ткани, кусочки меха и своё рукоделие – шитьё, вязание, вышивку.

Обратите внимание, как украшена сумочка, из чего эта сумочка состоит?

Еще издавна женщина-рукодельница каждое своё изделие старалась украсить, чтобы оно радовало глаза и согревало душу. Женщина экономно использовала каждый лоскуток. Обычно мешочек шили из оленьего меха. Узор составлялся из темного и светлого оленьего меха. Женская сумочка «тучан хир» украшена со всех сторон орнаментами. В последнее время стали шить из тонкого сукна.

Вы уже заметили, что все названия орнаментов связаны с природой: «кедровая шишка», «лягушка», «заячьи ушки», «берёзовая ветвь».

Вещный ряд

Женская сумочка «тучан хир». Гладкий мех темного и светлого цвета.
Замша.

Раздел 4. «Работы по ткани и сукну»

Содержание

Виды ткани, употребляемые для пошива одежды (ситец, сукно, сатин).
Познакомить детей с хантыйской и юганской куклами. Обратит внимание на особенности кукол и их отличие (оформление головки, нарядный халат и платок «паки»).

«Акань» - хантыйская кукла. В такие самодельные куклы, сшитые из ткани сукна или меха, играли дети народов Севера; играли их мамы и бабушки, когда были маленькими. Куклы эти рядом с хантыйскими мальчишками и девочками, словно настоящие члены семьи. Куклы дарили своим родственникам и сами получали подарки.

Вместе с маленькими хозяйками «акань» отправлялась в летние деревни, в оленеводческие стада, на рыбалку, на праздники. Вечером перед сном девочка должна была слегка покусать «акань» за голову, так как существовало поверие, что, если девочка не покусает её, то «акань» укусит за большой палец её ноги.

На лице у «акань» не принято было делать глаза, нос, рот, так как кукла считалась священной. По поверью в такую куклу мог вселиться злой дух.

С появлением современных кукол ханты стали забывать свои традиционные игрушки.

Вещный ряд

Куклы: «акань», «паки».

Раздел 5. «Ткачество и вышивка в быту»

Содержание

Познакомить с традиционной северной вышивкой. Рассмотреть полотенца, вышитые в ручную и фабричного производства, сравнить их. Рассмотреть традиционные цвета и узоры вышивки с их значением, символикой. Показать красоту северной вышивки.

Познакомить с различными видами полотенец и их предназначением в быту.

Вещный ряд

Полотенца с вышивкой и узорным тканьем. Иглы, ножницы, шерсть для прядения, лён, крапива, прялка, веретено, приспособление для ручной вышивки «пялы».

Приложение 7

“Фольклор”

1. Фольклор коренных народов Севера.
2. Обрядовый фольклор.
3. Театральные импровизации.
4. Культурно-массовые мероприятия (национальные праздники, игры, обряды).

Блок «Фольклор»

Раздел 1. «Фольклор коренных народов Севера»

Содержание

Традиционная система мировоззрения. Представления о возникновении жизни на Земле (животных, птиц, растений, людей). Культ медведя.

Мифы и легенды о происхождении людей.

Традиционные праздники и развлечения.

Устное народное творчество народов Севера – уникальная часть культурного наследия России, исторического, нравственного, опыта поколений жителей Севера.

Неразрывная связь мира людей и мира природы символически выражена в предании о предке человека у обских угров – медведе. Что медведь – не животное, скажет вам любой хантыйский или мансийский ребёнок. Он почетный старец или младший брат, он священный сынок. Медведицу не называют святой дочерью.

«Пупи-як» (Медвежий праздник) - праздник, который устраивают по случаю добычи медведя. Сегодня у знатного охотника собрались гости, чтобы достойно проводить на небо душу убитой медведицы. Услышав о

празднике, со всей округи съехались соседи, собрались исполнители священных песен и танцев. Помещение, где проводятся празднества, очищается окуриванием дымом. Люди тоже очищаются, посыпав друг друга снегом. С этого момента начинается священнодействие. Для стариков это встреча с прошлым, с родовой памятью

Раздел 2. «Обрядовый фольклор»

Содержание

Праздники, их связь с явлениями природы и трудом людей, с традициями поколений.

«Малые» жанры фольклора: пословицы, поговорки, загадки о человеке. Сказания и мифы.

До недавнего времени у обско-угорских народов не существовало академических изданий своего фольклора, сказок для массовой читательской аудитории. В настоящее время положение существенно улучшилось. Появились сборники сказаний, преданий и мифов.

Одной из ярчайших копилочек народной мудрости стала книга сказаний Таисии Чучелиной «Сказки Югры».

Мифы, сказки, легенды, былины, предания – развлекают ребёнка, создают у него бодрое, радостное настроение, то есть вызывают ощущение психологического комфорта, тем самым, подготавливая положительный эмоциональный фон для восприятия окружающего мира и его отражения в различных видах детской деятельности.

При «встречах» с героями сказок исчезает скованность при общении, дети становятся более внимательными друг к другу и к окружающим их людям, появляется сплоченность и дружеская атмосфера. Дети пытаются дать самооценку своим поступкам и стараются, чтобы их действия были направлены на добро. Устанавливаются более гармоничные отношения в семье между детьми и родителями, исчезает скованность при общении.

Приложение 8

“Забытые корни”

1. История Кондинской земли.
2. “Древо жизни” - связь человека с его родом.

Раздел 1. «История Кондинской земли»

Содержание

Рассказы ребятам об истории родного края, города Югорска. Нефть и газ – богатства Югорской земли, история первого фонтана нефти в Западной Сибири. Скважина Р-6, давшая первый фонтан промышленной нефти в Западной Сибири.

Раздел 2. «Древо жизни» - связь человека с его родом

Содержание

Рассказы детям об отношении коренных народов Севера к своим предкам. С помощью родителей составить «древо жизни» детей.

Приложение 9

“Природа и человек”.

1. “Божелесье” - заповедный лес.
2. Акция “Спасти и сохранить”.

Блок «Природа и человек»

Раздел 1. «Божелесье» - заповедный лес

Содержание

Для чего нужны заповедники? Как сохранить хрупкую природу Севера?

Заповедник – заповедный лес...пуща...моленный лес...божелесье. (словарь В. Даля) Вот оно - божелесье. В этом слове есть всё – лес как храм и как божество, в нем слышны запреты и скрытая угроза за их несоблюдение, в нем сочетаются и языческая, и христианская мораль одновременно.

Божелесье (святые места) стояли в исключительном владении шаманов. Под страхом наказания от высшего божества вход туда не разрешался не только для промыслов, но и других каких бы то ни было целей. Границы участков оберегались не только шаманами, но и всем населением. Как установлено при изучении «святых мест», помимо чисто ритуального, они имели большое хозяйственно-промысловое значение. Эти участки являлись как бы резервуаром для естественного воспроизводства зверя, сохранения фауны, а также флоры.

«Святые места» устраивались также и по берегам рек и озёр, там, где звери приходили на водопой. Обычай ханты и манси запрещают охотиться на животных у водопоя.

(Ноябрь 2007 год, Приморский край – убита медведица с двумя медвежатами у воды).

Раздел 2. Акция «Спасти и сохранить»

Конкурс рисунков на асфальте животных Севера.

Спортивные игры.

Цели:

1. Развитие физических качеств; красивой осанки, пластики движений.
2. Развитие волевых качеств, стремление выполнить задание быстро и точно.
3. Развитие творческих способностей; активного творческого мышления.
4. Воспитание “здорового духа соперничества”.

Самый – сильный.

Автор Куриленко Н.Н.

Мероприятие направлено на выявление самых спортивных, талантливых, незаурядных ребят. Конкурсы мероприятия составлены и подобраны таким образом, чтобы каждый смог проявить себя в том или ином виде деятельности. Мероприятие не требует большой подготовки для участников и минимум подготовки для организаторов.

Самый – сильный– шоу состоит из двух этапов.

1 этап. В большом холле или на большой площадке располагаются вожатые и их помощники (ребята старшего возраста) Соотношение 1 эксперт к 5 участникам). Каждый эксперт предлагает определенное задание (у одного эксперта могут быть несколько заданий). Задача участника: выполнить задание как можно лучше для того, чтобы стать победителем. Эксперт записывает фамилию участника, результат. По итогам 1 этапа составляется таблица призеров с указанием результата.

2 этап. Проводится в актовом зале или на импровизированной сцене. Каждый эксперт сдает лист с фамилиями победителей ведущему. Победители по очереди приглашаются на сцену, где они показывают свой результат и получают награду.

По итогам всего мероприятия можно составить «Книгу рекордов Гиннеса»; аллею победителей; звездную аллею и др.

Успех мероприятия во многом зависит от количества экспертов (с расчетом, чтобы не создавалось очередей) и от интересных, разнообразных заданий, которые можно менять либо добавлять с учетом интересов детей, для которых проводится мероприятие.

Задание на этапе	Показательные выступления на сцене	Реквизит
Показать как можно больше видов прыганья на скакалке	Демонстрация самых оригинальных видов прыганья на скакалке	Скакалка
Пропрыгать на скакалке за 30 сек. Как можно больше раз	Демонстрация самого скоростного вида прыганья.	Скакалка
Конкурс «Слабо» показать то, что другие делать не умеют.	Демонстрация самых оригинальных умений и навыков.	

Буквостройка. Из одного слова, например, контрабас, составить как можно больше других слов.	Ведущий называет рекордное количество составленных слов.	Бумага, карандаши
Приседание с карандашом на носу.	Ведущий просит победителя несколько раз продемонстрировать приседания с карандашом на носу.	Карандаш
Набивашки. Набить ногой мяч как можно большее количество раз	Демонстрация набивания мяча ногой.	Мяч
Собрать как можно больше часов (носков, бейсболок)	Ведущий называет количество собранных предметов.	
Чей бумажный самолет улетит дальше других.	Демонстрация запуска самолета.	Бумага
За 1 минуту назвать как можно больше городов на определенную букву	Произнести города области и округов.	
Рассмешить эксперта.	Победитель произносит анекдот или демонстрирует тот способ, которым он рассмешил эксперта.	
Назвать как можно больше пословиц на заданную тему.	Произнести пословицы.	

Не пропусти мяч

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из круга. Задача играющих - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается ходить за черту ни водящему, ни стоящим в круге. Если посланный водящим мяч пролетит над руками или головой, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

Цепочка

Определяем размеры территории на которой будет проходить игра. В начале игры ведущий - один человек. Он догоняет разбегающихся участников. Догнав кого-нибудь, он берёт его за руку, и они вместе догоняют следующего, и так далее, пока не образуется цепочка. Если игроков много, можно образовать 2 цепочки. То есть, когда образуется цепочка в четыре человека, они делятся на пары.

Игра с мячом

Участники делятся на 2 команды, им даются опознавательные знаки, чтобы они могли узнавать друг друга. Задача каждой команды - перебросить друг другу мяч 10 раз, не уронив его. Игроки другой команды стараются забрать мяч. Если мяч упал или попал к другой команде, игра и счёт начинаются заново.

Пассажиры-билетики

Группа делится на 2 равные команды, образуя пары. Одна - пассажиры (внутренний круг), а другая - "билетики" (внешний круг). Ведущий стоит в центре, и по его команде начинается движение. Пассажиры поворачиваются направо и бегут по кругу, а "билетики" - налево; все при этом поют песню "Мы едем, едем, едем в далёкие края". Внезапно ведущий кричит: "Контролёр!". "Билетики" останавливаются на месте, а пассажиры стараются встать впереди "билетиков" (ища пару). Ведущий тем временем старается опередить кого-то и занять пустое место. Оставшийся без места становится ведущим.

Быстро по кругу

Сядьте в круг и посадите в центре ведущего с закрытыми глазами. Передавайте какой-нибудь предмет по кругу. Когда ведущий скажет "стоп!", предмет перестают передавать, и человек, который его держит, получает от ведущего любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться по кругу, пока ведущий его опять не остановит. Человек, у которого в руках предмет, должен, пока предмет не обойдёт круг, назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал ведущий. Если игрок не справился - он выходит в центр, и игра продолжается.

Волки и овцы

Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки - это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

Три, тринадцать, тридцать

Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: "Три" - все игроки должны поднять руки в сторону, при слове "тринадцать!" - поднять их вверх, при слове "тридцать!" - положить их на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из 3-х указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остаётся на своём месте. Водящий может растягивать слова: "Три-и-и-и...".

Змея

Разделитесь на две команды (не менее 20 человек в каждой). Команды выстраиваются в ряд. Перед ними на небольшом расстоянии ставится какой-нибудь предмет. По сигналу первый игрок из каждой команды бежит к этому предмету, обегает его, возвращается к своей команде, берёт за руку другого

игрока и бежит с ним. Когда они возвращаются к команде, то берут двоих игроков, потом четырёх, затем восемь... Цепочка не должна размыкаться!

"Лежачая" змея

(Лучше, чтобы ведущий стоял у начала "змеи", так безопаснее). Соберите большие команды и поставьте их на старт. Задача - образовать "змею", которая протянется по всей комнате (спортивному залу, полю), и опять вернётся обратно. По команде ведущего первый игрок из каждой команды ложится лицом вниз и вытянув руки в сторону старта. Как только первый игрок лёг, подбегает второй, берётся за ступни первого и ложится таким же образом. Когда вся команда легла, составив часть "змеи", первый игрок встаёт, добегает до хвоста змеи и всё начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока вся команда не вернётся на старт.

Передача по кругу

Команды выбирают капитана и становятся в затылок друг другу, образуя два круга. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу ведущего каждый капитан поднимает мяч над головой, передаёт его стоящему сзади, и мяч переходит по кругу из рук в руки. Когда, обойдя круг, мяч возвращается к капитану, он его передаёт впереди стоящим (т.е. в обратном направлении). Затем все по знаку капитана поворачиваются лицом к центру и передают мяч в обратном направлении. Когда мяч возвращается к капитану, тот поднимает его над головой.

Перемена мест

Две команды по 8-10 человек становятся шеренгами вдоль линии лицом друг к другу, на расстоянии 10-12 м, и расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу ведущего они бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее оказаться за противоположной линией, развернуться и встать в шеренгу. Побеждает команда, которая сделает это быстрее. Повторяя игру, можно менять способы передвижения: прыжками, на одной ноге, со скакалкой.

Рейс амебы

Эта игра требует серьезной работы в команде. Разделите группу на 2 команды. Игроки каждой команды плотно становятся друг к другу. Обвяжите каждую команду веревкой. Установите дистанцию в 15 метров, или дайте задание пробежаться вокруг коробки, перебраться через препятствия и вернуться. Все начинают бег по сигналу ведущего, при этом они могут сталкиваться, а коробка падать. Чтобы не было травм, участники должны снять обувь.

Нагруженный

Разделите группу на 2 команды, не более 12 человек. Приготовьте и поставьте в одном конце комнаты два стола с предметами так, чтобы на каждого члена команды приходилось хотя бы по одному предмету. Команды выстраиваются в шеренги на другом конце комнаты. По сигналу ведущего один игрок от каждой команды бежит к "своему" столу и выбирает наугад любой предмет. Затем он бежит назад и передаёт взятый предмет другому игроку. Тот бежит к столу, тоже выбирает предмет, возвращается и передаёт его следующему и так далее, до тех пор, пока одна из команд не очистит свой стол от предметов и не перенесёт их в свой угол. Если что-то упало, нужно остановиться и поднять.

Мины

С завязанными глазами нужно дойти до назначенного места, не задев расставленных предметов (обувь, часы, посуда и др.). Примечание: если хотите развеселить участников, на второй или третий раз, когда все уже видели, что это за предметы, попросите кого-нибудь снять часы и положите их на поле. Затем завяжите участникам глаза и замените часы... яичной скорлупой, положив её так, чтобы с большей вероятностью на неё наступили. Сложно передать чувства человека, знающего, что на игровом поле есть часы, и слышащего хруст под собственной ногой...

Салки-монетки

Две команды, выстроенные в шеренгу, становятся друг против друга, на расстоянии двух метров. Одна из них "орлы", другая - "решки". Ведущий подбрасывает монету и выкрикивает, что выпало. Если орёл, "орлы" бегут за "решками", и наоборот (обычно получается путаница). Та команда, что гонится, должна осалить как можно больше людей из другой команды, и тогда осаленные переходят в их команду. Салить можно, пока игрок не добежал до заранее обозначенной границы. Игра продолжается до тех пор, пока все не станут членами одной команды, но это происходит редко, поэтому играйте, пока не выдохнетесь.

"На одну букву".

«Павлик, пойдёшь погулять», - предложил папа. Павлик прошёлся по парку. Погода прекрасная. Поют птицы. Павел прислушался...»

Заметил? В этом рассказе все слова начинаются на букву «п». Можно составить целый рассказ и на многие другие буквы:

«Сосед спросил соседа: «Сколько стоит стог сена?...»

«Миноносец мчался мимо мола...»

Проведи с товарищами соревнование, кто сочинит таким способом более длинный и интересный рассказ. А можно составить рассказ коллективно.

День мыльных пузырей.

Цели:

1. Раскрытие интеллектуальных способностей детей
2. Воспитание чувства товарищества, доброты, чуткости
3. Развитие волевых качеств, стремление выполнить задание быстро и точно.
4. Развитие творческих способностей ; активного творческого мышления.
5. Воспитание “здорового духа соперничества”.

Каждый ребенок может сам придумать конкурс. Желающие, участвуя в предложенных аукционах, должен запастись запасной одеждой.

Понадобится: воздушные шары, яблоки, таз, бутылки для воды.

Примерные конкурсы:

- Мыльная эстафета. Намыливая руки, выстрелить мылом как можно дальше.
- Кто больше намылит пены.
- Самый высоколетающий шар
- Самый большой.
- Самый долголетающий шар.
- Пронести на голове как можно дальше шар с водой.
- Достать яблоки из таза с водой.
- Кто больше собьет кегли струей воды.
- Кто дальше запустит струю воды.

Приложение 11

Тематические викторины. День детской безопасности

Карта безопасности города

Проводится на территории города Югорска. Отряды делятся на группы по 8-10 человек. (+ вожатый), получают задание: обойти за определенное время (45 минут – 1 час) отведенную территорию (несколько дворов, микрорайон), составить карту, нанести на неё условными обозначениями опасные места для жизни и здоровья детей.

В лагере проводятся итоги проделанной работы, составляется общая карта безопасности города, проводится разговор о том, что можно сделать своими силами, чтобы устранить места, опасные для жизни и здоровья ровесников и младших по возрасту детей.

Приложение 12

Игры в помещении

Цели:

1. Раскрытие интеллектуальных способностей детей
2. Воспитание чувства товарищества, доброты, чуткости
3. Развитие волевых качеств, стремление выполнить задание быстро и точно.
4. Развитие творческих способностей ; активного творческого мышления.
5. Воспитание “здорового духа соперничества”.

Рыба, зверь, птица

Играющие рассаживаются по сторонам комнаты. Выбирают водящего. Он проходит мимо них, повторяя три слова: «Рыба, зверь, птица...» Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, он произносит громко одно из этих слов, например, «птица». *Играющий* должен немедленно назвать какую-нибудь птицу, например «ястреб». Нельзя медлить и называть тех зверей, рыб или птиц, которые уже были названы раньше. Тот, кто зазевается или ответит неверно, платит фант, а потом «выкупает» его (читает стихи, поет и т.п.)

Капкан

В этой интересной игре проверяется ловкость и сообразительность участников. *Играют* трое - остальные наблюдают и ждут своей очереди. По краям стола становятся два охотника. Капканом служит двухметровая веревка или шнур, завязанный в большую петлю - делают только полуузел. Диаметр петли 25-30 см. Охотники держат шнур за концы так, чтобы кольцо петли касалось стола. На расстоянии 15-20 см от петли на стол кладут приманку (кубик, игрушку). К столу подходит игрок, делает обманные движения, проверяя реакцию охотников. Улучив момент, быстрым движением продевает руку через петлю и, схватив приманку, выдергивает обратно. Охотники стараются в этот момент затянуть петлю, чтобы в нее попала рука. Участники игры по очереди меняются ролями. Этот аттракцион можно проводить и между командами. Для этого от каждой команды выделяется по два охотника, которые будут ловить всех оставшихся членов команды противника. Каждому дается одна попытка. В случае победы он приносит своей команде одно очко. Команда-победительница определяется по наибольшему числу набранных очков. Возможны и другие условия соревнований.

Не задень!

Играющие становятся в круг, крепко держась за руки. В середине круга в произвольном порядке, примерно на расстоянии 50 см одна от другой, расставляются кегли. По сигналу судьи каждый *играющий*, не разжимая рук, старается натолкнуть на кеглю своих соседей. Как только первая кегля будет свалена, игра приостанавливается. Кегля ставится вновь, а игрок, сваливший кеглю, выбывает из игры. Остальные, взявшись за руки, по сигналу возобновляют игру. Следует помнить, что наталкивать разрешается только руками, не отпуская рук соседей. И еще: если игрок, не уронив кеглю, три раза разорвал цепь

(отпустив руку), он выбывает из игры. К концу игры, когда число участников станет небольшим, можно уменьшить количество кеглей и расстояние между ними.

Приз с секретом

Для этой игры вам понадобится большая коробка, открытки по количеству участников игры, призы на каждого участника.

Разрежьте каждую открытку пополам. На обороте одной из половинок напишите название приза (открытка, наклейка, ручка, блокнот и т. д.), а на второй половинке напишите задания.

Задания могут быть следующими:

- Спеть песню
- Рассказать стих
- Задать интересный вопрос
- Рассказать веселую историю
- Загадать загадку Сказать пожелание
- Спеть с другом дуэтом
- Сказать фразу, афоризм для размышления

Если у вас много участников игры, вы можете дважды написать одни и те же задания или придумать другие. Половинки открыток с заданием сложите в коробку, а половинки открыток с названием призов положите на видные места в помещении, где строится игра. Предложите каждому присутствующему взять из коробки половинки открытки с заданием и поочередно выполнить то о чем написано в открытке. После выполнения задания, игрок ищет в помещении вторую половинку своей открытки, где написано название заслуженного им приза. Когда половинка будет найдена, и половинки открытки совпадут, ведущий должен вручить этому игроку приз, обозначенный в открытке. По такому же принципу должны поступать все игроки.

Рисуем вместе

Предложите двум игрокам выйти вперед и нарисовать на одном ватмане совместный рисунок. При этом нужно выполнить одно условие: завязать игрокам глаза.

Предложите тему для рисунка (природа, домашние животные и т. д.). Пусть игроки заранее договорятся о том, кто что будет рисовать. Затем завяжите им глаза и предложите нарисовать рисунок.

После того, как рисунок будет завершен, развяжите глаза игрокам и предложите посмотреть на то, что нарисовано. Скорее всего, рисунок будет неслаженным, будут допущены ошибки.

Подведите итог. Часто в нашей жизни грех закрывает нам глаза, как эта повязка. И эпизоды нашей жизни порой бывают неслаженными, мы допускаем ошибки. Но Бог снимает повязку под названием "Грех" с наших глаз и мы видим все несовершенство нашего естества. А это даже очень смешно!

Рисунок на спине

Насколько вы близки друг к другу, насколько ваша группа обладает сплоченностью и общностью? На этот вопрос вам поможет ответить следующая игра.

Предложите группе сесть или встать друг за другом в одну линию. Если группа большая, разделите ее на две команды.

Ведущий на ухо должен сказать слово последнему в шеренге человеку. Слова должны быть не сложными, такими, чтобы их можно было изобразить. Например: дом, солнце, цветок, человек, стол и т. д.

Последний на спине предыдущего человека должен неотточным карандашом "нарисовать" то, о чем сказал ведущий. Тот, на спине которого рисовали, должен понять, о чем идет речь, и нарисовать на спине своего соседа спереди то же самое и т. д. от игрока к игроку.

Когда на спине первого, стоящего в шеренге, "нарисуют" рисунок, он должен сказать ведущему то, что было нарисовано у него на спине. Ведущий сравнивает слово, которое сказал последнему человеку и услышал от первого. Если слова совпадут, т. е. "солнце-солнце", то команда близка друг к другу, они могут прочувствовать ход мыслей другого. Если же нет - то необходимо посоветовать проявлять больше доверия друг к другу, быть ближе в общении.

Шарик с пожеланиями

В простой свободной обстановке вы можете поиграть в игру - пожелание.

Надуйте небольшой шарик и предложите всем присутствующим подкидывать его от одного человека к другому так, чтобы шарик не падал на пол и на другие предметы. При этом ведущий должен включить магнитофон или играть на любом музыкальном инструменте.

Через короткое время ведущий останавливает музыку. Человек, который последним коснулся шарика до остановки музыки, должен сказать всем присутствующим или какому-нибудь одному человеку пожелание вслух.

Интуиция-развлечение

Каждый игрок утверждает три вещи, относящиеся к нему. Две из них - правильные, а одна - нет (порядок произвольный). Остальные игроки

пытаются угадать, что же правильно. Тот, кто угадал, получает очко. Можно играть на победителя.

Кря-кря! (или хрюкай, свинка, хрюкай!)

Хорошо ли вы знаете голоса в вашей группе? Все садятся в круг на стулья или просто на пол. Человек, у которого завязаны глаза, садится посередине, у него в руках подушка. После того, как ему завязали глаза, все меняются местами и соблюдают тишину. Водящий пытается нащупать подушкой чьи-либо колени, затем кладёт подушку на эти колени и говорит: "Кря-кря!" Игрок, у которого на коленях лежит подушка, должен ему ответить также (при этом разрешается менять голос). Водящий должен определить по голосу игрока и назвать его имя. Ему даётся 3 попытки. Если водящий угадал - они меняются местами.

Проверь наблюдательность

Вариант А

3 игрока покидают комнату. Ведущий предлагает оставшимся в ней точно описать вышедших игроков (внешность, качества характера, данные о месте учебы и т.д.). Провести аналогию: обязательно кто-то окажется в стороне.

Вариант Б

Игроки становятся друг против друга парами, по команде ведущего они всматриваются друг в друга в течении 15 сек., потом поворачиваются спиной и начинают отвечать на вопросы ведущего друг о друге. Выигрывает тот, кто даст наиболее полные и правильные ответы. Вариант В

Один игрок выходит, все меняются местами. Одного игрока накрывают одеялом. Игрок заходит и пытается угадать, кто сидит под одеялом.

История из шапки

10 человек пишут на отдельных листочках одно слово по своему выбору. Листочки собираются и перемешиваются в шапке. Другие 10 человек берут из шапки по одному листочку и читают его про себя. Суть игры: рассказать связную историю, используя слова из шапки. Первый игрок начинает со слова: "Однажды..." и придумывает предложение со словом, которое он вытянул. Второй продолжает и так далее. Одновременно те, кто вытянули листы из шапки, пишут свои слова на других листках и кладут в шапку. Их вынимают те, кто первыми писали слова. Тогда историю придумывают две команды по очереди.

Произнесение слов

Вариант А

Соберите группы из 6-ти человек, пусть каждая придумает слово из шести букв (не произносить вслух!). Буквы раздаются каждому члену группы. Дети

произносят все буквы одновременно, а другие команды должны отгадать слово.

Вариант Б

На листочках заранее пишутся пословицы по числу команд, учитывая, что игроков в команде должно быть столько, сколько слов в пословице, например: -Тише едешь - дальше будешь; -Без труда не вытащишь и рыбку из пруда; -Семь раз отмерь - один отрежь. Каждый игрок выбирает себе одно слово, и все произносят свои слова вместе. Другие команды должны угадать, что было произнесено. Вместо пословиц можно использовать названия песен или их первые строчки, библейские стихи, но всё должно быть общеизвестно.

Электрический ток

Две команды шеренгами стоят друг против друга. Каждая команда берётся за руки, образуя за спинами цепь, так, чтобы другой команде не было видно сцепленных рук. В конце цепи стоит стул, на нём лежит небольшая вещичка, а в начале цепи стоит ведущий, который подбрасывает монетку. Капитаны команд, т.е. те, кто стоят первыми в цепи, внимательно смотрят за монетой (остальные смотрят только в сторону стула, т.е. они не видят своего капитана). В случае выпадения орла капитаны передают ток, т.е. быстро сжимают руку стоящего рядом, тот жмёт руку другого, и так - до конца "электрической цепи". Последний в цепи, получив "разряд", быстро хватается лежащую на стуле вещицу.

В команде, которая не успела схватить вещь со стула, происходит перестановка. Тот, кто должен был хватать, становится капитаном, а бывший капитан становится вторым в цепи. Капитан может ошибиться, преждевременно сжав руку стоящего рядом. Это происходит тогда, когда капитан спешит дать "ток". В этом случае команда тоже проигрывает.

Приложение 13

Игры на воздухе

Цели:

1. Раскрытие интеллектуальных способностей детей
2. Оспитание чувства товарищества, доброты, чуткости
3. Развитие волевых качеств, стремление выполнить задание быстро и точно.
4. Развитие творческих способностей ; активного творческого мышления.
5. Воспитание “здорового духа соперничества”.

Посмотри и запомни.

Игру на внимание, подобную той, которая проводилась в пути, можно проводить и на привале.

Всех участников разбивают на две команды. Игроки первой команды смотрят в одну сторону, игроки второй команды сидят спиной к игрокам первой и смотрят в другую сторону. Каждый должен постараться за 5-10 мин. запомнить все, что видит перед собой. Потом команды меняются местами. Те, которые смотрели в одну сторону, смотрят в противоположную. Оглядываться нельзя. Руководитель или ребята из разных команд по очереди задают вопросы о том, что видят перед собой: какой дом впереди, много ли в нем окон, есть ли антенна на крыше, какие видны машины (трактор, комбайн), скошена ли трава на лугу и т.п. Отвечают на вопросы те, кто раньше смотрел в эту сторону. За каждый правильный ответ командам засчитываются очки. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Пройти бесшумно.

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего.

Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

Воробьи-попрыгунчики

На площадке чертят круг, за которым располагаются все играющие - «воробушки». Один из играющих - «кошка». Он становится внутри круга. «Воробушки» непрерывно то заскакивают во внутрь круга, то выскакивают из него. «Кошка» старается запятнать того, кто находится в кругу. Запятнанный становится «кошкой», а «кошка» - «воробушком», и игра продолжается.

Коршун и наседка

Играющие становятся в затылок друг за другом и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплята». Один из играющих - «коршун». Он старается схватить «цыпленка», стоящего последним в цепи, «наседка» же всячески мешает этому, преграждая «коршуну» путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают «наседке», перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

Если «коршуну» удастся схватить «цыпленка», игра прекращается. Выбирают новых «коршуна» и «наседку» и повторяют игру. Если «коршуну» долго не удастся добиться победы, его заменяют другим.

Кенгуру

Этот аттракцион пользуется у ребят большим успехом. В нем может участвовать несколько команд, которые выстраиваются в колонны на линии старта.

Первым номерам вручают одинаковые мячи, которые они зажимают между коленями. По сигналу «кенгуру» прыжками движутся к кеглям, установленным на расстоянии 5-8 м, огибают их с правой стороны и, возвращаясь, на линии старта передают мячи вторым номерам и т.д.

Если игрок мяч не удерживает, и мяч укатывается, то участник эстафеты должен снова его поймать, зажать коленями и продолжать прыжки.

Тяни в круг

Начертить два больших концентрических круга. Во внутренний круг становятся игроки одной команды, в наружный - другой. По сигналу играющие начинают перетягивать противника в свой круг. Не разрешается тянуть вдвоем одного. Команда, перетянувшая в свой круг больше игроков из другой команды, выигрывает.

Вытолкни за линию

На расстоянии 1 м проводятся две параллельные линии. На линии становятся игроки двух команд спиной друг к другу. По сигналу они сближаются, и каждый игрок, упираясь в противника плечами и спиной, старается вытолкнуть его за линию границы. Побеждает команда, которая вытолкнет больше игроков.

Вытесни из круга

На полу чертят круг диаметром 3 м. По сигналу начинается поединок. Бойцы, прыгая на одной ноге (руки за спиной) пытаются вытеснить плечом друг друга за пределы круга или же заставить противника встать на обе ноги. Выигрывает та команда, пары которой первыми дойдут до линии финиша.